Letter Perfect

Geschrieben von

Gerhard Kloss

Geverdesstr. 9

2400 Lübeck 1

Für Mitteilungen, über Funktionnen, die in der Beschreibung mit " keine Funktion " bezeichnet sind, eventuell aber doch gehen, bin ich jederzeit dankbar.

Auch würde es mich interessieren,wie mit dem Modus => DATA BASE MERGE <= gearbeitet wird oder welches Programm dafür noch notwendig ist, um die Daten für DATA BASE MERGE zu erstellen.

INHALSVERZEICHNIS LETTER PERFECT

Letter Perfect

Dies ist ein gutes Textverarbeitungsprogramm, mit dem man allerhand anfangen kann. Es können Briefe sowie Abhandlungen hierauf geschrieben werden.

Diese Beschreibung ist mit diesem LETTER PERFECT Programm geschrieben worden.

Es braucht hier über das Programm nichts weiter gesagt werden, denn die Erklärungen sprechen für das Programm.

Die ATARI Zeichenwiederholfunktion bleibt voll erhalten. Nach dem Laden des Programms wird die Tastatur auf Kleinschreibung und der Computer auf die erste Diskettenstation geschaltet.

Bildschirm und Diskettenlaufwerk einschalten. Warten bis die Diskstation steht, jetzt Diskette LETTER PERFECT einlegen. Basic - Modul aus dem Computer herausnehmen und einschalten. Der Computer meldet sich entweder mit dem DOS oder Spiele Disk A=LETTER PERFECT. Bei DOS mit "L" und LETTERP.ERF, bei Spiele Disk nur mit "A" laden.

Ist das Programm geladen, erscheint auf dem Bildschirm in der oberen Zeile > PRINTER (D A E Q) ! < . Hier drücken wir jetzt die Taste " D " und in der oberen Zeile erscheint der Hinweis ! INSERT DISKETTE, (ESC) TO ABORT = Lege Text- oder Leerdiskette ein und drücke ESC-Taste zum Abgang ins Menue.

Die Letter Perfect - Diskette aus dem Laufwerk nehmen und eine leere, unformatierte Diskette einlegen.

Jetzt die ESC-Taste drücken, es erscheint das Menue.

LETTER PERFECT <TM>   FREE=>31295

CURRENT DRIVE #1
gewählte Diskettenstation

=> EDITOR <=	Textmodus
CHANGE DRIVE	Wahl der Diskstation
LOAD	Laden
SAVE	Speichern
MERGE	File verschmelzen
SCREEN FORMAT	Bildschirmausdruck des Textes
PRINTER	Textausdruck auf Drucker
LOCK	DOS Funktion
UNLOCK	DOS Funktion

DELETE	DOS Funktion
FORMAT DISK	DOS Funktion
DATA BASE MERGE	Daten von data base verschmelzen
SELECT PRINTER	Drucker einstellen

PRESS " > " OR " < " TO MOVE CURSOR
PRESS (RETURN) FOR SELECTION.

Drücke die Taste ">" (nach unten) oder "<" (nach oben) zur Auswahl – und RETURN zum Eingang in den angewählten Modus.

Rechts und links neben dem Modus 'EDITOR' stehen die inversen Zeichen gleich grösser => und kleiner gleich <= . Mit diesen Zeichen wird der jeweilige Modus, den man haben möchte, angewählt.

Durch Drücken der Taste ">" grösser als gehen die inversen Zeichen nach unten zum nächsten Modus. Mit der Taste "<" kleiner als gehen die Zeichen nach oben. Sind die Zeichen am oberen Modus und es wird die Taste "<" kleiner als gedrückt, so springen die Zeichen zum unteren Modus. Wird jetzt die ">" grösser als Taste gedrückt, so springen die Zeichen wieder nach oben.

Probieren wir es gleich einmal aus und drücken die Taste grösser als ">" die Anzeige geht nach unten. Dies wiederholen wir sooft (oder halten die Taste fest --Zeichenwiederhol-Funktion--) bis die Anzeige vom unteren – zum oberen Modus springt. Jetzt probieren wir es noch mit der kleiner als "<" Taste aus.

Mit der RETURN – Taste kommt man in den jeweiligen Modus hinein. Das Heraus gehen aus dem jeweiligen Modus ist unterschiedlich, dies wird bei den einzelnen Modusbeschreibungen erklärt.

Fangen wir mit den Erklärungen der einzelnen Wahlmöglichkeiten an, und zwar von oben nach unten.

Bringen wir die Wahlanzeige => <= durch drücken der Taste " < " kleiner als oder " > " grösser als auf Modus

und drücken die RETURN - Taste. Jetzt sind wir im Modus " Texteingabe ".

Der Bildschirm ist leer, nur in der oberen Zeile steht LETTER PERFECT<TM> FREE=> 31295 und der Cursor blinkt am Anfang der zweiten Zeile.

Hier kann mit dem Text manipuliert werden, zum Beispiel Texteingaben, -änderungen, -kontrolle, -löschen sowie Eingaben von Steuerzeichen für den Drucker.

Die Tastatur ist hier wie bei einer Schreibmaschine. Es werden normal nur Kleinbuchstaben geschrieben, soll ein Grossbuchstabe geschrieben werden, so muss gleichzeitig die Shift-Taste gedrückt werden. Bei diesem Umschalten von Grossbuchstaben oder Klein- wird der Cursor im Moment unterdrückt. Der Cursor erscheint nach dem Drücken des nächsten Buchstabens wieder auf dem Bildschirm.

Wird die RETURN - Taste gedrückt, so erscheint auf dem Bildschirm ein Pfeil nach links zeigend (Buzzer) ← . Der Buzzer gibt das Ende eines Textabsatzes für den Computer an. Gibt man nach einem Textabsatz kein RETURN ein, sondern macht den Textabsatz nur auf dem Bildschirm, auch wenn eine ganze Bildschirmzeile dazwischen leergelassen wird, so wird es von dem Computer nur als ein vergrösserter Wortabstand angesehen. Das heist, dass nach einem Textabsatz, den man machen möchte, immer die RETURN - Taste gedrückt werden muss.

Möchte man eine Leerzeile gedruckt haben, so ist nur die RETURN - Taste zu drücken. Der Buzzer bleibt links in der Bildschirmzeile stehen und markiert so die Leerzeile.

Ist nur ein Wort oder Satz in einer Zeile vorgesehen, so ist auch hier hinter dem Wort oder Satz die RETURN - Taste zu drücken.

Hier noch eine Besonderheit dieses Programm's in diesem Modus. Auf dem Bildschirm werden keine Worte getrennt, wenn die Zeile zu Ende ist. Ist das Wort länger als noch Platz auf der Bildschirmzeile vorhanden ist, so wird das ganze Wort auf die nächste Bildschirmzeile gebracht. Der normale Wortabstand bleibt dabei erhalten.

Die später beschriebenen Steuerfunktionen sind für diesen Modus bestimmt wie :

1. MODE CONTROL

2. CURSOR MOVES = Cursorsteuerung

3. DELETIONS = Textlöschen

4. INSERTIONS = Einfügen

5. SEARCH AND REPLACE = Suchen und Einsetzen

6. TABS

7. TEXT MOVES = Textsteuerung

8. PRINTER CONTROLS = Druckersteuerung

Gehen wir von der Theorie in die Praxis und geben einen Übungstext ein, der auch noch später gebraucht wird.

Ü B U N G S T E X T .

1. Aufstellen der Maschine

1.1 In den beiden Ständersäulen befinden sich Träger, die als Befestigungspunkte zum Transport der Maschine dienen.

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

1.3 Vor dem Anklemmen der elektrischen Zuleitung muss unbedingt die vorhandene Betriebsspannung mit der angegebenen Spannung auf dem Typenschild der Maschine verglichen werden.

Beim Eingeben des Textes haben wir gesehen, dass nach dem Drücken der RETURN - Taste der Buzzer gesetzt wird.

Dies wäre ersteinmal alles vom Modus EDITOR. Das Setzen der Steuerfunktionen siehe Absatz 1. bis 8.

Verlassen wir mit der ESC - Taste den Modus zurück ins Menue.

Bevor wir weiter gehen, muss der eingegebene Text erst gespeichert werden. Dazu muss eine Diskette in die Diskstation eingelegt werden (falls noch keine eingelegt ist). Modus FORMAT wählen (siehe FORMAT). Nach dem Formatieren zum Modus SAVE gehen (siehe SAVE) und den Text mit dem Filenamen UEBUNG abspeichern.

Wählen wir jetzt den Modus

=> CHANGE DRIVE <=

an. Hier noch einmal der Hinweis! Es wird nach dem Laden des Programms LP automatisch die erste Diskstation angewählt. Dieser Modus ist nur interessant, wenn man mehrere Stationen hat, und sie auch im LP - Programm einsetzen will.

Trotzdem gehen wir mit RETURN in den Modus hinein. Hier bleibt das Menue auf dem Bildschirm stehen, nur in der oberen Zeile wird nach der Diskstation gefragt mit DRIVE # : . Hier wird die Diskstationsnummer eingegeben, aus der man einen File laden oder speichern möchte. Bei CURRENT DRIVE # im Menue steht jetzt die gewählte Stationsnummer.

Hier ein Beispiel! Man möchte je ein File von von Station 2 und 4 laden (verschmelzen) also zusammenfügen.

Disketten in die jeweiligen Stationen einlegen. CHANGE DRIVE anwählen und 2 eingeben (Station 2). Jetzt muss im Menue bei CURRENT DRIVE # eine 2 stehen. LOAD anwählen, hinein gehen und den Filenamen eintasten, RETURN drücken, der Text wird geladen.

Zurück zu CHANGE DRIVE und die 4 eingeben (Station 4). Jetzt zu MERGE gehen, einsteigen, Filenamen eingeben und RETURN drücken. Ist jetzt auch dieser Text geladen wieder zu CHANGE DRIVE gehen und die Station anwählen, mit der gearbeitet werden soll.

Ist so Text in den Speicher genommen worden, kann er ausgedruckt oder im EDITOR damit gearbeitet werden.

Es wird in der oberen Zeile ein ERROR ausgegeben und zwar dann, wenn eine Station angewählt wird, die nicht vorhanden oder nicht an ist. Mit RETURN kommt man aus dem ERROR heraus und es erscheint das Menue.

Zurück in den Modus und die richtige Station anwählen oder einschalten.

Menue anwählen und zum nächsten Modus

gehen mit RETURN einsteigen. Der Bildschirm zeigt jetzt :
LOAD FILE :
DIRECTORY
Anzeige der Filenamen, die auf der Diskette gespeichert und wieviel Sectoren pro Filenamen belegt sind. Ist die Diskette leer, werden keine Filenamen unter Directory angezeigt.

708 FREE SECTORS
Hier wird der restliche Speicherplatz, der noch auf der Diskette vorhanden ist angezeigt in Sectoren.

ACHTUNG! Durch Laden von neuem Text, wird der Text, der noch im Speicher steht gelöscht.
Das Herausgehen aus diesem Modus geschieht mit der RETURN - Taste. Dabei ist darauf zu achten, dass keine Fileeingabe gemacht worden ist. Auch ein Leerzeichen ist eine Eingabe. Die ESC Taste ergibt nur ein Leerzeichen.
Hat man einen Filenamen eingegeben, der nicht auf der Diskette vorhanden, oder auch nur falsch geschrieben worden ist, gibt das Programm in der oberen Zeile den Hinweis: FILE NOT FOUND =File nicht gefunden aus.
Weiterhin wird ERROR angezeigt, wenn an erster Stelle des Filenamens eine Zahl, ein Leerzeichen steht oder eine Diskstation nicht angeschlossen bzw. keine Diskette im Laufwerk ist.
Die ERROR - Anzeige wird mit der RETURN - Taste gelöscht. Nach dem Löschen der ERROR - Anzeige wird das Menue angezeigt. Mit Return geht man wieder in den Modus.
Ist der Filenamen richtig eingegeben und auch auf der Diskette vorhanden, wird der Text geladen. Ist der Ladevorgang beendet, meldet sich das Programm mit dem Menue und einem Ton zurück.

=> SAVE <=

anwählen mit RETURN in den Modus einsteigen.
Die Bildschirmanzeige ist hier :
SAVE FILE :
DIRECTORY
wie bei Load
708 FREE SECTORS
ebenfalls wie bei Load

Die Filenamen können maximal acht Stellen lang sein. Ist der Filenamen länger als acht Sellen, wird der Rest einfach ignoriert, auch der dreistellige Zusatz des Filenamens. Der Zusatz wird von dem Programm selbst gesetzt, er wird mit .LP (Letter Perfect) bezeichnet.

Zur Namensgebung können Grossbuchstaben oder Zahlen verwendet werden. Das erste Zeichen eines Filenamens muss allerdings immer ein Grossbuchstabe sein. Sonderzeichen wie $, §, oder #, Leerzeichen oder Satzzeichen dürfen nicht verwendet werden.

ACHTUNG : Satzzeichen Komma, Semikolon, und Doppelpunkt werden nach dem ersten Grossbuchstaben angenommen. Keinen Punkt benutzen, da alles nach dem Punkt nicht anerkannt wird.

Mit kurzen Filenamen (da sie schnell einzugeben sind), lässt sich hervorragend eine Textdatei erstellen, mit der man später Briefe und Texte zusammenstellen kann, indem man Sätze oder Textabsätze so abspeichert. Darüber noch etwas im nächsten Modus.

Erscheint hier irgendwie eine ERROR - Anzeige, so ist wie bei Load die RETURN - Taste zu drücken um den ERROR zu löschen, und das Menue erscheint.

Falls man noch im Modus ist, RETURN - Taste drücken,

=> MERGE <=

anwählen und mit RETURN einsteigen. In der oberen Zeile erscheint die Frage nach dem

MERGE FILE : DIRECTORY

Anzeige der Filenamen, die auf der Diskette gespeichert und wieviel Sectoren pro Filenamen belegt sind. Ist die Diskette leer wird hier keine Anzeige ausgegeben.

708 FREE SECTORS

Hier werden die restlichen, freien Sectoren von der Diskette angezeigt.

Dieser Modus ist ein Load-Modus nur mit einem wichtigen Unterschied. Hier wird beim Laden von Texten, der im Speicher stehende Text nicht gelöscht. Der neu zugeladene Text wird dem schon im Speicher stehendem Text angehängt.

Hieraus ergibt sich die Möglichkeit, aus verschiedenen Satzfiles, wie schon im Modus "Save" angesprochen, Briefe und Texte zusammenzustellen.

Machen wir hierfür ein Beispiel. Dazu müssen zuerst verschiedene Texte eingegeben und abgespeichert werden. Nehmen wir den schon eingegebenen, abgespeicherten Text mit dem Filnamen UEBUNG, der nur noch absatzweise abgespeichert werden muss.

Unbedingt den übunstext abspeichern, da er teilweise gelöscht wird (siehe SAVE oder EDITOR letzter Absatz).

Man geht so vor :

Wenn der Speicher leer ist, kann der übungstext hier schon geladen werden. Tasten wir den Filenamen UEBUNG ein und Taste RETURN drücken. Nach dem Laden erscheint das Menue. EDITOR anwählen und einsteigen, der Text erscheint auf dem Bildschirm. Mit dem Cursor auf die Zeile gehen (CTRL Pfeil abwärts), in der der Buzzer das Ende des ersten Textabsatzes markiert. Jetzt CTRL Z drücken (siehe Abschnitt 2. Cursor Bewegung). Der Cursor springt zum Ende des Textes hinter dem Buzzer.

Tasten CTRL Y drücken und nach Aufforderung (obere Zeile) SHIFT #. Der Text hinter dem Cursor wird gelöscht (siehe Abschnitt 3. Deletions). Mit ESC aus dem Modus gehen und bei SAVE den verbliebenen Text mit dem Filenamen U1 speichern. LOAD - den ganzen Text > UEBUNG < laden. EDITOR - den Cursor wie vorher setzen, CTRL W drücken nach Aufforderung SHIFT #. Der Text vor dem Cursor ist gelöscht. Letzten Absatz löschen, Cursor setzen, CTRL Y - SHIFT #. Ins Menue, SAVE - mit U2 speichern. LOAD - UEBUNG laden, EDITOR - Cursor setzen auf das Ende des zweiten Absatzes, CTRL W und SHIFT # drücken. Menue - SAVE mit U3 speichern.

Belassen wir den letzten Text im Speicher und gehen wieder in den MERGE Modus hinein.

Laden wir die eben abgespeicherten Textfiles wieder ein. Geben wir U2 ein und RETURN drücken. Nach dem Laden sind wir im Menue. Wieder in den Modus gehen und U1 laden. Modus - U3 laden.

Gehen wir in den EDITOR und sehen uns den vertauschten Text an. An erster Stelle steht der noch im Speicher gewesene Text = U3. Dann kommen die zugeladenen Texte = U2 --= U1 --= U3.

Hier ist ein Ausdruck des vertauschten Textes !

1.3 Vor dem Anklemmen der elektrischen Zuleitung muss unbedingt die vorhandene Betriebsspannung mit der angegebenen Spannung auf dem Typenschild der Maschine verglichen werden.

File U 2

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

File U 1

1. Aufstellen der Maschine

1.1 In den beiden Ständersäulen befinden sich Träger, die als Befestigungspunkte zum Transport der Maschine dienen.

File U 3

1.3 Vor dem Anklemmen der elektrischen Zuleitung muss unbedingt die vorhandene Betriebsspannung mit der angegebenen Spannung auf dem Typenschild der Maschine verglichen werden.

=> SCREEN FORMAT <=

ACHTUNG! Hier ein sehr wichtiger Hinweis:

Bevor hier in den Modus eingestiegen wird, um den Text, der ausgedruckt werden soll noch einmal anzusehen, muss unbedingt vorher SELECT PRINTER angewählt werden. Dort wird der Computer auf die Zeilenlänge des Druckers eingestellt, dies gilt auch für diesen Modus SCREEN FORMAT. Der Ausdruck auf dem Bildschirm ist gleich der Zeilenlänge des Druckers.

Wir gehen ersteinmal in diesen Modus hinein ohne Select Printer anzuwählen. Auch löschen wir den Text, der eventuell noch im Speicher steht. In den EDITOR gehen hier CTRL X und nach Aufforderung SHIFT # drücken.

Gehen wir wieder zu Screen Format zurück und steigen hier ein.

Das Menue bleibt auf dem Bildschirm stehen, nur in der oberen Zeile erscheint die Frage :

COPIES , PAGES < 1,ALL >

Kopie , Seite < 1,alle >

Dies wird noch später erklärt wenn Text im Speicher steht.

Das Aussteigen aus diesem Modus ist anders als bisher erklärt wurde. Es muss zuerst die BREAK - Taste, dann die ESC - gedrückt werden. Auf dem Bildschirm erscheint PRESS (RETURN) WHEN READY. Hier noch einmal BREAK - ESC Taste betätigen und wir sind im Menue.

An dieser Stelle noch ein Hinweis. Ist kein Text im Speicher und man geht in diesen Modus, ohne eine Eingabe in Select Printer gemachtzuhaben, dauert es eine Weile bis man hier herauskommt. Auch mit BREAK - ESC nicht. Der leere Speicher läuft auf dem Bildschirm ab.

Gehen wir wieder in den Modus und machen einen Versuch.

COPIES , PAGES <1,ALL> . Geben wir die Zahl 2 ein und RETURN - Taste drücken. Das Menue wird gelöscht, es kommt die Frage PRESS (RETURN) WHEN READY.

Drücken wir jetzt RETURN. Am linken Rand auf dem Bildschirm erscheinen linkszeigende Pfeile ← (BUZZER), die am Bildschirm herablaufen, bis der Letzte am unteren Rand nur noch blinkt. Das Blinken deutet das Weiterlaufen der Buzzer an. Die Buzzer begrenzen hier eine Zeilenlänge vom Drucker (nicht vom Bildschirm). Da der Speicher leer und Select Printer nicht angewählt worden ist, stehen die Buzzer am linken Rand des Bildschirms.

Das Laufen der Buzzer dauert eine Weile, bis die vom Programm markierte Seite beendet ist. Am unteren Rand erscheint ein inverser Strich, darunter steht PRESS (RETURN) WHEN READY. Drücken wir noch einmal RETURN, es startet die nächste Programmseite.

Der Ablauf kann gestoppt,sowie wieder gestartet werden, und zwar mit der LEER - Taste. Probieren wir das Stoppen und Starten aus, denn wir haben etwas Zeit, bis die Programmseite zu Ende ist, um aus dem Modus herauszukommen.

Erscheint der inverse Strich, drücken wir BREAK - ESC und wir sind im Menue.

Steuern wir LOAD an und laden den Übungstext UEBUNG ein. Gehen wieder zu SCREEN FORMAT, starten den Ablauf mit dem Text im Speicher, wie vorher ohne Text.

Der Bildschirm ist, wie vorher ohne Text, auch hier leer bis auf die laufenden Buzzer. Auch jetzt kommen wir nur mit BREAK - ESC beim inversen Strich heraus.

anwählen.

Schliessen wir zuerst einmal den Drucker an und legen Papier ein.

Die Beschreibung für diesen Modus ist identisch mit SCREEN FORMAT. Die Anwahl von Select Printer muss auch hier vorher geschehen, um den Drucker auf die gewünschte Schriftart einzustellen. Dadurch ist der Computer in der Lage für den Drucker die Zeilenlänge zu errechnen. Im Ausdruck werden keine Worte bei Zeilenende willkürlich getrennt.

Der Ausdruck auf dem Drucker kann durch Drücken der LEER - Taste unterbrochen und wieder in Gang gesetzt werden. Dabei geht kein Text verloren.

Bevor wir in den Modus einsteigen, Text laden und den Drucker auf die Schriftart einstellen. Nehmen wir zuerst < A > zur Einstellung.

ACHTUNG! Um eine andere Schriftart einzustellen, muss der Drucker
vorher ausgeschaltet (mit dem Netzschalter) werden. Hauptsächlich von >A< in >E<. Wird der Drucker nicht ausgeschaltet, so bleibt die Proportionalschriftart erhalten, nur das Schriftbild des Ausdruckes ändert sich. Das Schriftbild fängt 5 Ziffern nach links verschoben an und ist nur 48 Ziffern lang. siehe Ausdruck

Ist dies geschehen, gehen wir in den Modus PRINTER hinein.

Auf dem Bildschirm erscheint in der oberen Zeile
COPIES , PAGES (1,ALL)

Hier noch einmal in Kurzform die Erklärung (siehe Screen Format)

COPIES = Kopien : Wieviel Ausdrucke sollen gemacht werden.

PAGES = Seite : Welche Seite soll vom Drucker ausgedruckt werden.

Wird nur eine Zahl eingegeben, z.B. eine 1, so wird der gesammte Speicherinhalt einmal ausgedruckt; 1,1 = einmal die erste Seite; 2,2 = zweimal die zweite Seite u.s.w.. Hat man das Komma zwischen den Zahlen vergessen (1,1 = 11) wird der gesamte Text der im Speicher steht 11mal ausgedruckt. Bemerkt man dieses, so kann der Ausdruck mit den Tasten BREAK - ESC abgebrochen werden. Das Menue erscheint, und man kann neu anwählen zum Ausdrucken. Ist der Text bzw. die Textseite ausgedruckt, wird nach dem nächsten Textfile auf dem Bildschirm gefragt :

LOAD FILE :
THE FILE HAS BEEN PRINTED
INPUT TITLE OF THE FILE TO MERGE,
TO EXIT , PRESS (RETURN).

Laden wir hier einen neuen Text, so wird der ausgedruckte noch im Speicher stehende Text gelöscht. Ist der Ladevorgang beendet, so wird der neu geladene Text sofort vom Drucker ausgedruckt. Deshalb vorher stehts Papier in den Drucker (bei einzel Blatt) einspannen.

Da der Drucker schon auf die Schriftart A eingestellt ist, drucken wir den Übungstext aus. Geben wir jetzt die Kopien- und Seitenzahl (1,1) ein und drücken RETURN, es erscheint der Hinweis:

PLACE PAPER AT THE TOP OF FORM
PRESS (RETURN) WHEN READY

Ist Papier im Drucker eingespannt und ausgerichtet, wenn ja drücke RETURN. Drücken wir RETURN und hier ist der

Ausdruck für (A) :

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

Nach dem Ausdruck erscheint die Frage LOAD FILE wie schon vorher angesprochen. Wir wollen kein neuen File laden, sondern drücken die RETURN Taste und sind im Menue.

Stellen wir den Drucker, ohne ihn auszumachen, auf die Schriftart (E) ein. Bei Select Printer > E < drücken und wieder zu Printer gehen und drucken lassen.

Hier der Ausdruck (A / E)

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

Drucker AUSSCHALTEN und jetzt die Schriftart (E) einstellen. Bei Select Printer > E < drücken wieder zu Printer gehen. Drucker EINSCHALTEN und ausdrucken lassen.

Ausdruck (E) :

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

Drucker AUSSCHALTEN und jetzt die Schriftart (Q) einstellen. Bei Select Printer > Q < drücken wieder zu Printer gehen. Drucker EINSCHALTEN und ausdrucken lassen.

Ausdruck (Q) :

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine

ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer

Wasserwaage ausrichten und anschliessend die

Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben

bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und

anziehen.

Zurück ins Menue

über Modus

=> LOCK <=

=> UNLOCK <=

=> DELETE <=

Hier ist nichts weiter zu sagen, denn diese Systemfiles sind vom DOS her bekannt.
Mit der Taste RETURN (ohne Eingabe) kommt man hier aus dem Modus heraus. nur bei Format Disk mit der ESC - Taste.

=> FORMAT DISK <=

Format Disk ist ebenfalls vom DOS her bekannt. Nur hier kommt man mit der Taste ESC heraus. Hat die Formatierung, angefangen ist kein Herauskommen mehr möglich. Alle auf der Diskette gespeicherten Files sind gelöscht.

=> DATA BASE MERGE <=

Hierüber kann ich leider nichts schreiben, da mir die Eingabe der Daten hierfür nicht klar ist.
Steigen wir in diesen Modus ein, müssen einige Fragen beantwortet werden. Drücken wir RETURN es erscheint in der oberen Bildschirmzeile, das Menue bleibt dabei stehen

DRIVE #:
Eingabe der Stations Nr. -RETURN- ,es erscheint das Disk

DIRECTORY
und die nächste Frage

DATABASE FILE:
Eingabe des Datenfiles, nach Eingabe erscheint

SEARCH FOR:
Suchen nach, hier wird der Name, der gesucht werden soll, eingegeben es erscheint

COPIES, PAGES <1,ALL>
ist bekannt von SCREEN FORMAT und PRINTER

=> SELECT PRINTER <=

Dieser Modus ist zum Einstellen des Druckers auf die jeweilige Schriftart, die im Programm festgelegt sind. Mit der Anwahl der Schriftart wird gleichzeitig die Zeilenlänge festgelegt. Deshalb muss Select Printer stehts vor > Screen Format und Printer < angewählt werden, dabei muss der Drucker ausgeschaltet sein. Siehe auch unter Printer.

Gehen wir in den Modus hinein und in der oberen Zeile erscheint der Ausdruck
PRINTER (D A E Q)
das Menue bleibt dabei auf dem Bildschirm stehen.

Mit den Ziffern (Buchstaben) in der Klammer wird die Einstellung der Schriftart vorgenommen. Dazu wird nur der jeweilige Buchstabe gedrückt.

Hier die Bedeutung der Buchstaben, die auf dem Centronics Drucker 737, der kompatibel mit dem Atari Drucker ist, ausprobiert habe.

D =

In der oberen Zeile erscheint
INSERT DISKETTE, (ESC) TO ABOT
Lege Diskette ein, drücke ESC - Taste zum Abgang ins Menue.

Nach dem Laden steigt man mit > D < ins Programm ein, es erscheint das Menue.

Ist man in Select Printer und möchte wieder aus dem Modus, ohne eine Schriftart anzuwählen, so wird nur >D< und ESC gedrückt.

Mit >D< kann auch eine vorher festgelegte Schriftart wieder gelöscht werden und zwar so! >D< drücken danach die RETURN - Taste betätigen. Es muss allerdings eine Diskette im Laufwerk enthalten sein, sonst wird ERROR! I/O! 144 angezeigt.

Hat man mit >D< eine Schriftart gelöscht, ist es hiernach nicht ratsam in Modus Screen Format und Printer einzusteigen. Denn ein aussteigen aus dem Ablauf ist nur durch Ausschalten des Computers, oder mit viel Geduld und durch öfteres Drücken der Tasten CTRL ESC, möglich.

A =

Proportional - Schriftzug

Hier wird der Buchstaben- und Wortabstand korrigiert, damit am Ende einer Zeile der Drucker kein Wort willkürlich trennt.

MUSTER dieser Schriftart ist diese gesamte Beschreibung.

E =

Standard - Schriftzug

Das Programm korrigiert hier nur den Wortabstand, um die willkürliche Trennung zu unterbinden.

MUSTER der Schriftart > E <

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer Wasserwaage ausrichten und anschliessend die Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und anziehen.

Q =

Standard - Schriftzug

Hier wird der Ausdruck linksbündig ausgeführt ohne Leerzeichen davor. Zwischen den einzelnen Ausdruckzeilen werden zwei Leerzeilen gesetzt (jedenfalls auf meinem Centonics - Drucker).

MUSTER der Schriftart > Q <

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine

ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer

Wasserwaage ausrichten und anschliessend die

Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben

bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und

anziehen.

A / E

Hier Stelle ich noch einen Ausdruck vor, den ich beim Ausprobieren des Programms gefunden habe. Im Modus Printer ist der Ausdruck schon mit angegeben und vollständigkeitshalber hier noch einmal

Dazu muss vorher der Drucker auf > A < eingestellt sein, dann > E < wählen, ohne den Drucker auszuschalten.

So eingestellt hat man den Ausdruck A / E

MUSTER der Schriftart A / E

1.2 Voraussetzung für ein einwandfreies Laufen der Maschine
ist ein ebener, tragfähiger Fussboden. Die Maschine mit einer
Wasserwaage ausrichten und anschliessend die
Befestigungsbohrungen im Fussboden für die Betonspannschrauben
bohren. Die Betonspannschrauben in die Bohrungen stecken und
anziehen.

LETTER PERFECT-FUNKTIONEN

Diese Funktionen haben nur Gültigkeit im Modus > EDITOR <.
Einige Funktionen führen ihre zugedachte Funktion nicht aus, jedenfalls auf meinem ATARI 400 erweitert auf 48k. An der jeweiligen Funktion wird darauf hingewiesen, falls sie nicht geht.

1. MODE CONTROL

CTRL I

setzt den Cursor an den Anfang des Textes

CTRL D

Abgrenzer (siehe Artikel 7. Text Bewegung)

SHIFT CAPS

umschalten auf Gross-Schreibung und festhalten dieser Schreibart

CAPS

umschalten auf Klein-Schreibung und festhalten dieser Schreibart.
Hiermit wird auch die Funktion CTRL CAPS gelöscht und auf schreiben geschaltet.

CTRL CAPS

umschalten auf Funktionen
Wird diese Funktion gedrückt, so werden nur noch die Funktionszeichen ausgegeben. Die Schriftzeichen sind gesperrt.

ESC

aussteigen aus dem Modus Editor ins Menü

ATARI

einmal drücken dieser Taste blockiert die Tastatur und die Funktionseingabe.
Es lässt sich nichts eingeben.
Nochmaliges drücken hebt die Blockierung wieder auf.

2. CURSOR BEWEGUNG

CTRL ↑
Cursor hoch; eine Zeile nach oben rücken

CTRL ↓
Cursor runter; eine Zeile nach unten rücken

CTRL ←
Cursor links; eine Stelle nach links rücken

CTRL →
Cursor rechts; eine Stelle nach rechts rücken

CTRL Q
gehe eine Bildschirmseite vorwärts.
Ist der Cursor am oberen Rand des Bildschirms und drückt CTRL Q, so springt der Cursor zuerst an den unteren Rand des Bildschirms.
Drückt man jetzt noch einmal CTRL Q, so erscheint die nächste Bildschirmseite mit dem Text. Der Cursor kann auch mitten im Text stehen, wenn CTRL Q benutzt wird.

CTRL T und CTRL
gehe eine Bildschirmseite rückwärts
Diese kombinierte Funktion ist beim Probieren herausgefunden worden und ersetzt die Funktion CTRL ; (Semikolon). Es muss zuerst CTRL T gedrückt werden, dadurch springt der Cursor an den oberen Rand des Bildschirms.
Wird jetzt CTRL↑ betätigt, so springt die nächste Bildschirmseite rückwärts, aber nur bis zum Anfang des Textes.

CTRL A
gehe zum Anfang der Zeile

CTRL Z
gehe zum Ende der Zeile
Aber nur so weit, als Text in der Zeile ist oder der Buzzer eine Zeile begrenzt.

CTRL CLEAR
gehe zum Anfang des Textes

CTRL T
gehe zum Anfang der Bildschirmseite

CTRL E
gehe zum Ende des Textes

CTRL O
kontinuirliches Ablaufen des Textes auf dem Bildschirm.
Der Cursor läuft Zeile für Zeile des Bildschirmes ab, dabei erscheint der Text. Das Ablaufen des Textes kann mit der Leertaste unterbrochen und wieder in Gang gesetzt werden.

3. LöSCHEN

CTRL BACK
lösche Schriftzeichen ab Cursor
Der rechts vom Cursor stehende Text wird zum Cursor gezogen, dabei werden die Schriftzeichen gelöscht.

BACK
lösche das vorhergehende Schriftzeichen
Der Cursor geht eine Stelle zurück und löscht dabei das Schriftzeichen.

SHIFT BACK
lösche Zeile ab Cursor
Steht der Cursor dabei mitten im Text, so wird der Text vor dem Cursor davon nicht berührt. Nur der Text hinter dem Cursor und die nächste Zeile, die bis zum (unter) Cursor reicht, wird gelöscht

Zur Sicherheit erscheint nach Betätigung der nächsten Funktionen in der oberen Bildschirmzeile die Aufforderung PRESS "#" TO DELETE! = drücke Doppelkreuz zum Löschen.

CTRL K
lösche Text im Puffer
Hiermit wird der Text, der in den Puffer genommen worden ist, gelöscht. Löschfunktion für 7. Text Bewegen CTRL J und CTRL M. Text ist ganz weg.

CTRL N
lösche nächsten Textblock
Diese Funktion geht nur in Verbindung mit dem Begrenzer CTRL D. Der Text, der mit CTRL N gelöscht werden soll, wird mit dem Begrenzer CTRL D markiert. Der Text ist ganz gelöscht und lässt sich nicht zurückholen.

CTRL X
lösche den gesamten Text
Wird die Aufforderung eingegeben, so ist der gesamte Text gelöscht.

CTRL Y
lösche den gesamten Text hinter dem Cursor
Steht der Cursor mitten in der Zeile so wird der Text, der vor dem Cursor steht, nicht, sondern nur der hinter dem Cursor bis zum Ende steht, gelöscht.
ACHTUNG! Für CTRL X und CTRL Y. Hat man Text mit diesen beiden Funktionen gelöscht (vielleicht auch versehentlich), so kann der gelöschte Text mit 2mal CTRL BACK zurück geholt werden. Dies darf aber nur am Ende des verbliebenen Textes geschehen. Aber vorsicht CTRL BACK nicht zuoft drücken um den Text zurückzuholen. Mir wurde dabei schon der gesamte ATARI-Schrift- und Graphik-Zeichensatz mit ausgegeben.

CTRL W
lösche den gesamten Text vor dem Cursor
Alles an Text vor Cursor wird gelöscht, egal wo der Cursor in der Zeile steht.

4. EINFÜGEN

CTRL INS

Einfügen eines Leerzeichens ab Cursor
Der Text wird um eine Stelle nach rechts verschoben, dadurch erhält man das Leerzeichen b.z.w. die Leerzeichen zum Einfügen von Text.

SHIFT INS

Einfügen einer Leerzeile
Der ganze Text ab Cursor wird eine Zeile nach unten verschoben, egal wo der Cursor in der Zeile steht.

5. SUCHEN UND ERSETZEN

CTRL S und CTRL R sind Funktionen, mit denen im eingegebenen Text nach >> Buchstaben, Buchstabengruppen = Wortteil, einem Wort oder mehreren Worten << gesucht bzw. ersetzt (geändert) werden kann.

Der Text in den Zeichen >>   << steht für den weiteren Text als S-Begriff = Suchbegriff und als R-Begriff = zu ersetzenden Begriff

Die Ausführung der beiden Funktionen CTRL S und CTRL R erfolgt im Text hinter dem Cursor.

CTRL , (Komma)

der Cursor wird an den Anfang des Textes gesetzt

CTRL S

suchen nach einem Begriff

Wird die Funktion CTRL S eingegeben, so erscheint in der oberen Zeile die Frage SEARCH FOR = suchen nach. Hier wird jetzt der S-Begriff eingegeben und die Taste RETURN gedrückt. Der Cursor springt zum ersten S-Begriff, der im Text steht. Soll weiter nach dem S-Begriff gesucht werden, so wird nur irgendeine Taste gedrückt. Ist kein S-Begriff mehr vorhanden, so geht der Cursor zum Ende des Textes.

Möchte man vorher aus der Suchfunktion heraus, so wird nur die ESC-Taste einmal gedrückt. Es erfolgt kein Hinweis (TON), ob man aus der Suchfunktion heraus ist und der Cursor bleibt an dem letzten S-Begriff stehen, dadurch können versehentlich Fehler in dem Text hereingebracht werden durch Drücken einer Taste.

Ist man sich nicht sicher, ob die ESC-Taste gedrückt worden ist oder nicht, sollte stehts vorher die Funktion CTRL ,(Komma) betätigt werden. Ist man aus der S-Funktion heraus, so springt der Cursor zum Anfang des Textes. Springt der Cursor zum nächsten S-Begriff, so hat die S-Funktion noch Gültigkeit.

Will man gleich nach der Frage SEARCH FOR heraus, so wird nur die RETURN Taste gedrückt.

CTRL R

suchen und ersetzen eines Begriffes

Nach Eingabe von CTRL R erscheint in der oberen Zeile zuerst die Frage SEARCH FOR = suchen nach. Hier wird der falschgeschriebene Begriff, nach dem gesucht werden soll, eingegeben und mit der RETURN Taste abgeschlossen. Es erscheint jetzt in der oberen Zeile die Frage nach dem zu ersetzenden Begriff. REPLACE WITH = ersetzen durch (ändern in) hier wird der R-Begriff eingegeben und die RETURN Taste gedrückt. Der Cursor springt zum ersten S-Begriff, der im Text steht und bleibt hier stehen.

Ist das noch nicht der gesuchte S-Begriff, kommt man hier NUR mit der RETURN Taste zum nächsten S-Begriff. Ist der zu ersetzende Begriff gefunden, so drückt man die Leertaste und der Begriff wird ausgewechselt. Wird ein falschgeschriebener Begriff gesucht, so springt der Cursor gleich zu diesem Begriff hin und es wird nur noch die Leertaste gedrückt zum Berichtigen des Begriffes.

Aus dieser Suchfunktion kommt man wie bei CTRL S heraus und um Fehler zu vermeiden sollte man auch so verfahren.

Bei jeder Frage in der oberen Zeile kommt man mit der RETURN Taste heraus ohne eine Eingabe zumachen auch wenn die erste Frage schon beantwortet ist.

6. TABULATOR

Das LP Programm hat einen fest programmierten Tabsprung von 5 Ziffern. Nach Verlassen des Modus und Wiedereintritt in diesen hat der programmierte Tabsprung Gültigkeit, dh. der gesetzte Tabsprung wird gelöscht.

CTRL 2

setze nicht erscheinen des TAB keine Funktion

SHIFT TAB

setzen des Tabulators
Cursor auf den gewünschten Tabulatorpunkt bringen und SHIFT TAB drücken = TAB ist gesetzt. Unterschiedliche TAB-Längen sind möglich.

CTRL TAB

löschen des Tabulators
Cursor auf den Tabulatorpunkt setzen und CTRL TAB drücken. TAB ist gelöscht.

TAB

Cursorsprung zum nächsten Tabulatorpunkt
ACHTUNG! Tabulatorsprung nicht im Text benutzen, denn der Text, der vom Cursor übersprungen wird, wird gelöscht.

7. TEXT BEWEGEN

CTRL D

abgrenzen
Hiermit wird der Text begrenzt, der in den Puffer gelegt werden soll. Das Zeichen muss hinter den Textteil gesetzt werden. Liegt der Setzpunkt mitten im Text - im Satz, so muss zwischen dem Zeichen und dem folgenden Wort oder Satz ein Leerzeichen zusätzlich gesetzt werden. Das Zeichen wird gelöscht und somit auch der Raum, in dem es stand.

CTRL J

Text justieren >>geht nicht
hat dafür die gleiche Funktion wie CTRL M

CTRL M

wegrücken in Puffer
Mit dieser Funktion wird Text in den Puffer gelegt, den man an anderer Stelle wieder einsetzen möchte. Geht der Text in den Puffer, wird er an dieser Stelle gelöscht, auch auf dem Bildschirm. Hier wird der Begrenzer mit gebraucht.

CTRL L

Text hochheben und den Text aus dem Puffer einsetzen.
Hier wird der Cursor an die Stelle gebracht, an die der Text aus dem Puffer eingesetzt werden soll. Anschliesend CTRL L drücken.

CTRL /

speichern in Puffer >>keine Funktion

Hier ein Beispiel für diese Funktionen. Wir wollen zwei Sätze vertauschen. Dazu müssen wir erst Text laden oder eingeben.

Bringen wir den Cursor zum Ende des ersten Satzes und setzen den Begrenzer CTRL D, so erscheint ein inverses D. Bringen wir noch eine Leerstelle hinter CTRL D mit CTRL INS ein, da dass vorhandene Leerzeichen von CTRL D besetzt worden ist.

Jetzt den Cursor an den Anfang des Satzes, auf den ersten Buchstaben setzen und CTRL M (oder CTRL J) drücken. Der Satz verschwindet vom Bildschirm und ist im Puffer gespeichert.

Cursor zum Ende des zweiten Satzes bringen, darauf achten, dass ein Leerzeichen vom Satzende und zum Cursor steht. CTRL L drücken, der Text wird auseinandergeschoben und der Satz aus dem Puffer eingefügt.

ACHTUNG ! Ist Text im Puffer enthalten, kommt man mit der ESC Taste nicht aus dem Modus heraus. Der Puffer muss erst wieder mit CTRL L geleert werden.

8. DRUCKER STEUERZEICHEN

Die Steuerzeichen werden als inverse Buchstaben auf dem Bildschirm angezeigt und auch mit dem Text abgespeichert. Den Cursor an die Stelle bringen und das Steuerzeichen setzen. Es können auch mehrere Steuerzeichen gesetzt werden zB. BC = Breitschrift mittig zentriert oder BU = Breitschrift unterstreichen u.s.w.
Auch hier sind einige Funktionen, die nicht bzw. nicht ordentlich gehen.
Die nachfolgenden Steuerzeichen werden vor dem Text in der gleichen Textzeile oder Textabsatzes gesetzt.

CTRL B

Breitschrift (gilt nur bei Proportioalschrift Select Printer >A<)
Der Text bis zum gesetzten Buzzer wird in Breitschrift geschrieben, egal ob es nur eine Textzeile der ein ganzer Textabsatz ist.

CTRL C

zentrieren einer Textzeile auf Mitte der Ausdruckzeile
Mit diesem Zeichen wird der Text einer Zeile auf Mitte der Ausdruckzeile zenttriert. Steht das Zeichen vor einem Textabsatz, so wird die letzte Zeile des Absatzes auf Mitte Ausdruckzeile zentriert ausgedruckt.

CTRL CC

zentrieren einer Textzeile nach rechts (rechtsbündig)
Hiermit wird die Textzeile rechtsbündig auf der Ausdruckzeile ausgedruckt. Steht das Zeichen vor einem Textabsatz, so wird die letzte Zeile des Absatzes rechtsbündig ausgedruckt.

CTRL U

unterstreichen des Textes
Der Text wird bis zum gesetzten Buzzer unterstrichen. Das kann also auch ein ganzer Absatz sein.

CTRL H

Kopfsprung d.H. unterdrücken eines Textabsatzes
Der Text bis zum gesetzten Buzzer wird beim Ausdrucken unterdrückt, nicht mit ausgedruckt.

CTRL G

Fussnote d.H. der Text wird als Postscriptel ausgedruckt
Der Text wird an seiner Stelle unterdrückt und am Ende der Seite als Postscriptel ausgedruckt. Leider funktioniert es auf meinem ATARI 400 nicht ganz. Am Besten jeder probiert diese Funktion selber aus.

CTRL F

Buchformat KEINE FUNKTION

CTRL V

Very special characters = Schönschrift KEINE FUNKTION

CTRL H,G

links / rechts Kopfsprung KEINE FUNKTION

CTRL GG

links / rechts Fussnote KEINE FUNKTION

Die nachfolgenden Steuerzeichen werden hinter dem Text gesetzt.
ACHTUNG! Diese Steuerzeichen nicht mitten im Text setzen, da der rechts vom Cursor stehende Text, der noch in der Zeile steht gelöscht wird.

CTRL P

setzen einer Textseite
Mit diesem Steuerzeichen kann eine Ausdruckseite kürzer festgelegt werden, als die programmierte Seitenlänge. Diese wird bis zu dem gesetzten Zeichen unterdrückt, danach hat die programmierte Seitenlänge wieder Gültigkeit.

RETURN

Ende des Textblockes (Absatz)
Durch Drücken der RETURN - Taste wird das Ende der Textzeile, Textblockes (Absatz) für den Drucker festgelegt. Durch Drücken der Returntaste wird am Ende des Textes ein Buzzer (Pfeil nach links zeigend) gesetzt. Nach diesem gesetzten Buzzer wird der Ausdruck der Zeile abgebrochen und der Anfang des nächsten Textblockes wird in einer neuen Zeile ausgedruckt.

LETTER PERFECT ATARI FUNCTIONS

1. MODE CONTROL

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL I	Cursor zum Anfang des Textes	ESC	Aussteigen aus Modus
CTRL D	Abgrenzer siehe Abs. 7.	SHIFT CAPS	Gross-Schreibung
CAPS	Klein-Schreibung	ATARI	Tastaturblockierung

2. CURSOR MOVES

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL ↑	Cursor Zeile hoch	CTRL ↓	Cursor Zeile runter
CTRL <-	Cursor gehe links	CTRL ->	Cursor gehe rechts
CTRL Q	gehe Monitorseite vor	CTRL ;	keine Funktion
CTRL A	gehe Anfang der Zeile	CTRL Z	gehe Ende der Zeile
CTRL CLEAR	gehe zum Anfang des Textes	CTRL T	gehe Anfang Monitorseite
CTRL E	gehe Zum Ende des Textes	CTRL O	Monitor Textablauf kontinuirlich

3. DELETIONS

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL BACK	lösche Ziffer ab Cursor	BACK	lösche Ziffer vor Cursor
SHIFT BACK	lösche Zeile ab Cursor	CTRL N	lösche nächsten Textblock
CTRL K	lösche Text im Puffer	CTRL X	lösche gesamten Text
CTRL Y	lösche Text hinter Cursor	CTRL W	lösche Text vor Cursor

4. INSERTIONS

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL INS	Einsetzen Leerziffer	SHIFT INS	Einsetzen Leerzeile

5. SEARCH AND REPLACE

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL S	Suchen nach Begriffen	CTRL R	Suchen+Ändern von Begriffen
CTRL ,	Cursor zum Anfang Text		

6. TABS

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL 2	keine Funktion	TAB	Tabulator ansprung
SHIFT TAB	Tabulator setzen	CTRL TAB	Tabulator löschen

7. TEXT MOVES

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL J	Text in Puffer legen	CTRL M	Text in Puffer legen
CTRL L	hebe Text+ einsetzen- vom Puffer	CTRL /	keine Funktion
CTRL CAPS	Umschalten auf Funktionen		

8. PRINTER CONTROLS

KEY	FUNCTION	KEY	FUNCTION
CTRL B	Breitschrift bei Proportional	CTRL C	Zentriere nächste Zeile
CTRL C (2)	Schrift Rechtsbündig	CTRL U	Unterstreichen des Textes
CTRL P	setze Ende der Seite	RETURN	Ende des Textblockes
CTRL V	keine Funktion (Schönschrift)	CTRL F	keine Funktion (Format Zeile)
CTRL H	Kopfsprung- Text auslassen	CTRL H,G	keine Funktion (l./r. Kopfsprung)
CTRL G	Fussnote- Postscriptel	CTRL G (2)	keine Funktion (l./r. Fussnote)
§	keine Funktion		